HYPERFRENIA

INTRODUÇÃO

O heroísmo virtual

Anos após as janelas se partirem a humanidade vive em conexão constante, a todo momento enxurradas de informações são despejadas ao redor do mundo, subculturas se formam em volta dessa corrente constante de dados, a humanidade transcendeu sua matéria.

O que acontece nessas redes? Essa é a resposta que Hyperfrenia vem trazer!

A rede virtugumélica

Virtugumelos são uma espécie especial de cogumelos que crescem na Ultraferrovia, ao consumir estes cogumelos o usuário entra em um estado de transe e entra em uma rede bio-psíquica com outros usuários. A rede é usada especialmente por revolucionários do Buraco.

Como sempre

Hyperfrenia é uma mini expansão do universo de Herofrenia, visando integrar o mundo virtual ao heroverso, como sempre, é importante lembrar.

NÃO SEJA BABACA!

Requisitos

Para se aproveitar de tudo que Hyperfrenia traz é aconselhável possuir todos outros materiais de Herofrenia, porém, obrigatoriamente só é preciso o livro base de Herofrenia, alguns dados e bons amigos!

Com isso em mente já podemos falar sobre

HYPERFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

O que é a Hyperfrenia?

Essa é a pergunta da vez. A hyperfrenia se trata da invasão heróica do meio virtual, seus crimes escondidos e suas verdades obscuras. A hyperfrenia começa quando a unidade D4QP se funde ao Grotesco Impressionista, criando o ser perfeito. A mente de D4QP supera a matéria e é capaz de estabelecer a internet 2.0.

Heroverso

Aqui veremos alguns rostos conhecidos de uma maneira um pouco diferente, conheceremos os novos Gladiadores do universo de Herofrenia.

Os Gladiadores

Os Gladiadores (ou Legionários) são a elite mais poderosa de Herofrenia, são os meta-humanos criados para guardar os VIP do universo, são a última linha de defesa contra a herofrenia e qualquer avanço em direção à verdade.

D4QP

A unidade foi criada como um experimento das Indústrias Torque para criar um autômato com uma alma humana, porém o experimento deu errado e todos envolvidos foram apagados da história. D4QP se libertou e começou sua expansão, com sua mente ligada diretamente à rede virtugumélica, D4QP começou a assimilar mentes e se tornar mais forte. Após um plano arquitetado por Yorinobu Koyama, D4QP se fundiu ao Grotesco.

Yorinobu Koyama

Yorinobu era o ponta de lança do Tártaro, porém após uma falha em sua missão de capturar o Grotesco ele passou a ser caçado por outros gladiadores, porém com um plano de Henrique Paiva Neto, Yorinobu pôde reverter a situação.

Sen Som

A unidade Sen, uma criação roubada do Maquinista, desenvolveu suas habilidades ao se adaptar para lutar contra o Grotesco. Na sua atual forma, Sen atua como guarda costas do desaparecido Odin Lake.

Rick Balboa

Rick se desenvolveu ao longo de uma jornada heróica conturbada, tendo vivido como herói da Atlas, fugitivo e até aliado do Homem por trás da máscara. Rick cresceu em sua força com cada novo desafio que ultrapassou, até alcançar uma força louvável.

Eventos canônicos

Aqui residem os novos eventos canônicos de Hyperfrenia, como uma opção a ser usada ou não em sua mesa!

Captura do Grotesco: Round 1

Durante a fuga dos vilões na multifrenia, o Grotesco foi liberto, com uma ameaça terrível pela frente a Atlas enviou uma equipe de contenção atrás dele, composta por Sen Som, Yorinobu Koyama, John Catch, Serjão Bala certa e Leonel Montez. No entanto a missão foi um fracasso, quando John catch tomou uma decisão terrível e boa parte o grupo foi assimilada pelo Grotesco, no processo a máquina MDRADE também foi destruída.

A expansão de D4QP

A unidade com alma nasceu de um experimento do doutor Leonel Montez e sua equipe nas Indústrias Torque, a alma de D4QP se fundiu a matéria de seu corpo autômato, criando uma aberração. D4QP começou a se expandir e assimilar novos corpos, com o desejo de se tornar um com a rede virtugumélica. D4QP então decidiu assimilar o Grotesco, auxiliado pelo Maquinista.

Captura do Grotesco: Round 2

Após a missão falha, Yorinobu recebeu uma chance de redenção por Henrique Paiva Neto, uma segunda chance de capturar o Grotesco. Com o plano pronto para enviar o Grotesco para o espaço, Yorinobu reuniu uma equipe composta por Duplicarla, Sen Som, Juan e Leonel Montez. Após uma luta árdua, com a assimilação de Duplicarla e Juan, o grupo consegue conter o Grotesco.

A assimilação de D4QP

Após o grotesco ser lançado ao espaço, D4QP se lança em uma nave até seu satélite, arrancando sua contenção, fundindo a alma de D4QP com a matéria do Grotesco, criando a criatura perfeita, o próximo passo para a humanidade, a Hyperfrenia.

Almas

As almas são fragmentos de seres maiores que controlam o destino de pessoas especiais, poucas pessoas possuem almas, e algumas almas habitam mais de uma pessoa.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

A assimilação de rede virtugumélica

Neste capítulo residem as novas habilidades de Hyperfrenia!

Mente de colmeia:

Você pode se concentrar em uma sessão virtual ao mesmo tempo que batalha

Conexão estável:

Você pode realizar duas ações dentro da rede virtugumélica em um turno

Quick-hacking:

Você pode adentrar a rede virtugumélica como uma reação

Blindagem mental:

Você recebe o +25 pontos mentais por nível

A indústria Montez de implantes

Neste capítulo residem os novos implantes e drogas de Hyperfrenia!

Implantes-gumélicos

Custam 500 mil

Reparador neural:

Seu implante cura seus pontos mentais o equivalente a 4d10+10 por rodada

Proliferação fúngica:

Uma vez por cena seu implante cria um cogumelo a sua escolha, este cogumelo tem o efeito normal, sem as consequências

Biohacking:

Seu implante permite você utilizar Imposição + Conexão neural no lugar de testes de atletismo

A horta do Maquinista

Custam 100 mil

Vidagumelo:

Esse cogumelo em formato de coração cura 150 de vida e tira de morrendo

Neurogumelo:

Esse cogumelo cura 100 pontos mentais e impedem psicose

Hypergumelo:

Esse cogumelo concede mais uma ação para quem comer e mais uma rodada no estado morrendo

Ensinogumelo:

Esse cogumelo ensina uma habilidade a quem comer até o final da cena

EQUIPAMENTOS

O arsenal para-militar patrocinado pela Health&Care

Neste capítulo estão inclusos as novas armas, armaduras e mods de Hyperfrenia!

Sistema hyperligado HC:

Essa nova tecnologia é o que conecta as mentes dos usuários à rede virtugumélica e permite as lutas virtuais acontecerem.

Armas

Custam 650mil

Kaboomgumelo:

Esse cogumelo em formato de cogumelo gera uma única explosão que causa 300 de dano em uma área de 3m

Loba-Guará:

Um machado de arremesso que retorna a mão do portador, causa 6d12+20 de dano, pode dar 5 ataques e causa sangramento de 5d10 em cada ataque que causar

Wado-ichimonji:

Uma katana amaldiçoada e mágica, causa 5d20+25 de dano e pode dar 4 ataques, seu crítico é x5 e a partir de 15

Armaduras

Custam 500 mil

Shisui:

Uma armadura japonesa tecnológica que concede +15 CA e 25 de rigidez mental

Brutus:

Uma armadura de cogumelos que concede +10 CA e concede +500pv ao usuário. Ao se esgotar estes pontos, a armadura deve ser consertada em uma ação de interlúdio.

Mods de armas

Custam 500 mil

Replicadora mental:

Sua arma causa metade de seu dano em forma mental

Multiplicadora:

Para cada rodada de combate sua arma ganha +1d de dano

Mods de armaduras

Custam 500 mil

Vitalícia:

Sua armadura te concede +300 PV temporários

Autor-reparante:

Sua armadura se conserta sozinha uma vez por sessão

REGRAS

Netfrenia

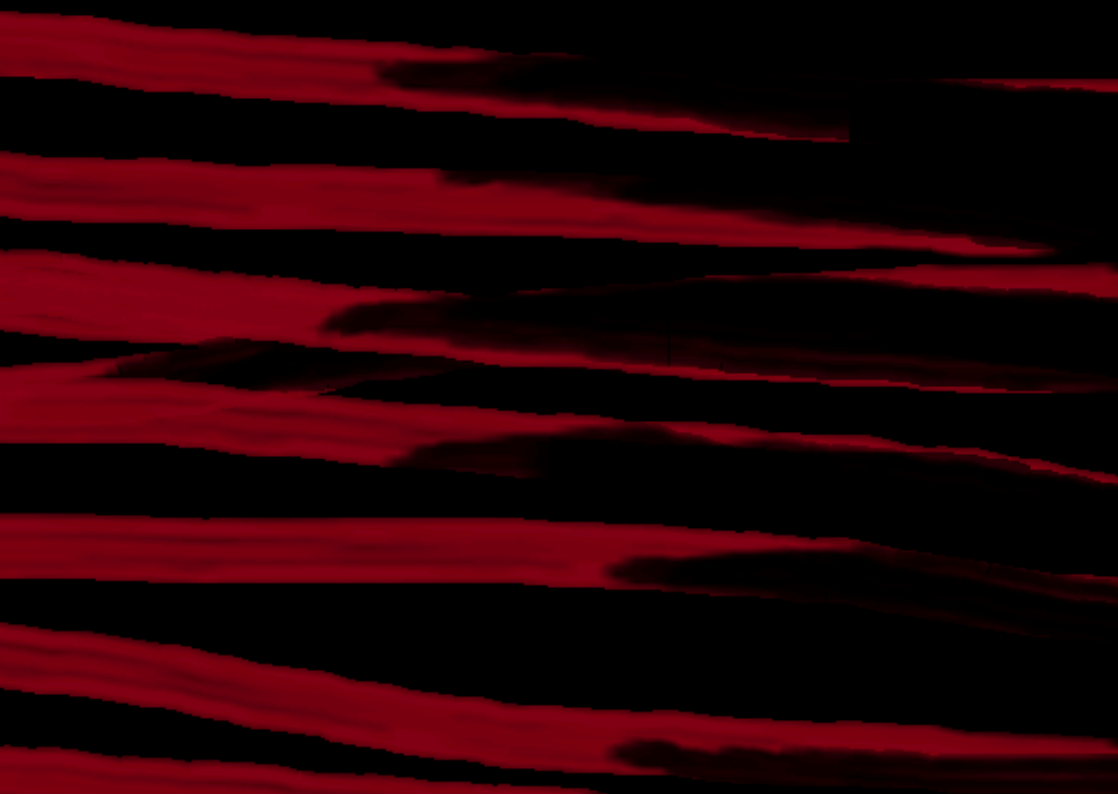
Com os novos módulos tecnológicos um novo tipo de combate se instaurou, as guerras virtuais se tornaram um perigo iminente para as empresas, e cabe aos novos gladiadores travarem essas lutas. Desta forma, por meio dos sistemas HC combates mentais podem ser travados.

Agora existe um novo atributo e talento para essa modalidade de combate, o atributo **Imposição** e o talento **Conexão Neural.**

Todos possuem uma vida mental, representada pelos seus pontos mentais. Todos possuem **100 pontos mentais** +25 pontos por cada ponto em Imposição.

Neurohacking

Combates mentais são um teste contra dois alvos usando Imposição com Conexão Neural, o vencedor pode desligar implantes do adversário ou causar 5d10 de dano mental.

Quando os pontos mentais de um alvo chega a o ele entra em exaustão mental, não podendo se conectar a rede virtugumélica, seus implantes param de funcionar e suas ações sobem uma categoria.

FICHAS

Os Gladiadores

Muito cuidado com quem mexe

Neste capítulo estão as novas fichas de Hyperfrenia!

Rick Balboa

O homem radiante

Vida: 5.000

Atributos:

Super força: 12

Super velocidade: 20

Imortalidade: 12

Imposição: 12

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 30

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 25

Carisma: 0

Ciências: 5

Ciências sociais: 5

Combate: 25

Conexão neural: 10

Conhecimento: 5

Crime: 10

Percepção: 15

Pilotagem: 0

Reflexo: 25

Utilização de poder: 15

Carga máxima: 17

Movimento: 23m

Ataques:

Difusão radioativa:
Rick causa 5d20+25 de dano em seus socos desarmados, podendo dar 5 socos e seu crítico sendo x3. Alternativamente Rick pode usar seus chutes, que causam 10d20+50 de dano e tem crítico x6. a cada 100 de dano causado Rick aumenta 1d de dano. A cada 500 de dano causado, Rick aumenta seu multiplicador crítico em 1.

Mais rápido que uma bala:
Rick pode usar velocidade com reflexo para desviar de ataques, podendo usar essa reação 3 vezes por rodada

Final countdown:
Rick retoma metade de sua vida quando ele zera seus PV

Fulgor heróico:
Rick aumenta seu dano em 1d a cada crítico que causar

A epifania do arquiteto:
Para cada alvo que Rick finalizar ele passa a causar o dobro de dano

Sen Som

A unidade perfeita

Vida: 15.000

Atributos:

Super força: 12

Super velocidade: 12

Imortalidade: 20

Imposição: 12

Intelecto: 5

Popularidade: 1

Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 45

Rigidez: 50

Armaria: 30

Atletismo:25

Carisma: 0

Ciências: 5

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conexão neural: 20

Conhecimento: 5

Crime: 0

Percepção: 15

Pilotagem: 0

Reflexo: 20

Utilização de poder: 5

Talentos:

Carga máxima: 17

Gungnir: Um rifle de assalto pesado que causa 10d20+35 de dano e pode dar 6 tiros com crítico x3.

Memento-Mori: Um aniquilador gravitacional

Post-mortem: Um aniquilador gravitacional

Movimento: 15m

Ataques:

Fogo de supressão: Sen pode focar seu tiro em uma linha reta, quem passar por essa linha sofre o dano

Punhetar gatilho: Sen tem o dobro de armaria quando está corpo a corpo com um alvo

Matéria absoluta: Todos que atacam Sen recebem duas desvantagens

Post-mortem:
Sen ativa seu aniquilador gravitacional, todos em uma área de 5m resistem o equivalente a metade de sua imortalidade antes de desmaiar, além disso o dano de armas brancas cai pela metade e armas de fogo diminuem em 1 seu m multiplicador crítico

Memento-Mori:
Sen reverte seu efeito gravitacional, atraindo todos em até 10m de distância para o aniquilador, todos que falharem um teste de força com atletismo é atraído 5m em direção ao aniquilador

Yorinobu Koyama

O homem

Vida: 5.000

Atributos:

Super força: 12

Super velocidade: 20

Imortalidade: 12

Imposição: 20

Intelecto: 12

Popularidade: 1

Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 30

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 15

Carisma: 5

Ciências: 15

Ciências sociais: 20

Combate: 25

Conexão neural: 30

Conhecimento: 20

Crime: 15

Percepção: 15

Pilotagem: 5

Reflexo: 15

Utilização de poder: 45

Carga máxima: 17

Dojigiri Yasutsuna: Uma katana leve lendária, causa 8d20+45 de dano, tem crítico x5, pode dar 3 ataques, causa sangramento de 5d20+25 de dano e retorna a mão do portador

Movimento: 23m

Ataques:

Caminho da lâmina:
Alvos que atacam Yorinobu tem uma desvantagem

Conexão corporal:
Yorinobu age duas vezes por rodada

Disruptura:
Usando seu poder com utilização de poder Yorinobu pode atacar os pontos mentais de um alvo, causando 5d20 de dano mental e deixando o alvo sem agir pela rodada

Confusão mental:
Yorinobu confunde a mente de até 4 alvos, a DT do teste é 45, um teste de Imposição com conhecimento. Se o alvo falhar ele recebe uma desvantagem pelo combate

Niten ichi ryuu:
Yorinobu projeta ataques mentais em um alvo, usando seu poder com utilização contra a Imposição com conexão neural do alvo, se o alvo perder sofre 5d20+50 de dano mental.

Para cada 100 de dano causado desta forma o alvo perde 5 de acerto

Ao zerar os pontos mentais desta forma o alvo fica exausto, sem poder utilizar habilidades ativas

Hyperfrenia

O ser perfeito

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 12
Imortalidade: 20
Imposição: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 12
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 45
Carisma: 10
Ciências: 30
Ciências sociais: 30
Combate: 15
Conexão neural: 30
Conhecimento: 30
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 17

Movimento: 15m

Ataques:

Biocinese:
A Hyperfrenia pode desmaterializar matéria orgânica, usando poder com utilização de poder. Causando 20d20+100 de dano e crítico x5

Coagular:
Nenhum ataque funciona duas vezes contra a Hyperfrenia

Tecnomancia:
A Hyperfrenia pode controlar aparelhos eletrônicos e implantes usando Imposição com conexão neural

Biocitose:
A Hyperfrenia pode absorver alvos usando sua imortalidade com utilização de poder contra a imortalidade com atletismo do alvo. Se o alvo perder é absorvido, a Hyperfrenia assume sua vida e poderes

Virtugumélidade:
A hyperfrenia pode assimilar a mente de alvos usando sua imposição com conexão neural contra a imposição com conexão neural do alvo. Se a hyperfrenia vencer ela assume o controle

Ação lendária: Limítrofe da alma

A hyperfrenia delimita as bordas da alma de um alvo que tiver alma, ao tocar. Esse alvo sofre 500 de dano e perde uma habilidade à escolha da Hyperfrenia